

論文

アートとコンピューテーション：「ポスト・インターネット・アート」と「新たな美学」の観点から

松谷 容作

同志社女子大学・学芸学部・情報メディア学科・助教（有期）

Art and Computation: Aspects of “Post-Internet Art” and “New Aesthetics”

Yosaku Matsutani

Department of Information and Media, Faculty of Liberal Arts, Doshisha Women's College of Liberal Arts,
Assistant Professor (contract)

Abstract

New and diverse art practices based on digital technologies have appeared in Japan since 2010. These practices have different methodologies, tendencies, and features than the art that appeared before. It may seem that pre-internet art and post-internet art do not share any common ground. However, if we could locate their common ground, I believe we would be able to encourage communication among ourselves on the axis of today's art.

In this paper, I attempt to reveal the methodologies, tendencies, and features in the diverse practices of today's art by focusing on two contemporary perspectives: “Post-Internet Art” and “New Aesthetics.” Furthermore, through an analysis of today's art, especially that of Japanese artists Nukeme and Takeshi Maeda, I will attempt to answer the following questions: Where does today's art come from? What does it signify? What kind of conversation does it generate?

1. はじめに

1990年代に入り、デジタル方式にもとづいた多様なテクノロジーが日常に浸透し始めた。2010年代以降、テクノロジーはますます高度化し、私たちと非常に緊密なかたちで存在するようになってきている。例えば、1997年にチェスの世界王者との対戦で大きな話題と驚きをあたえた「人工知能」は、現在の私たちにたいして以前のような話題も驚きももはやもたらさないであろう。とある通信会社のテレビCM

が端的に示すように、こんにち「人工知能」はスマートフォンに実装され、私たちの肌から離れることなく日常生活の中で存在しているからである。いまや私たちの生活は高度なテクノロジーである「人工知能」（完全な人工知能はまだ実現していないが）とともにあるのである。

もはや繰り返し指摘されてきたことであるが、こうしたテクノロジーの浸透は、私たちのあり方や生活に大きな変化をもたらす。同様なかたちで、アートの世界においても、デジタル方式にもとづいた様々なテクノロジーは、アートや

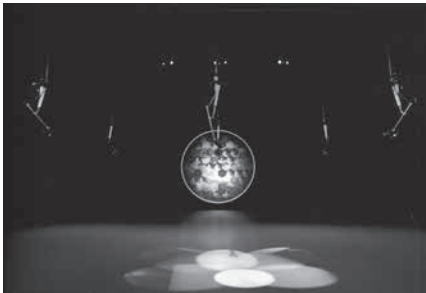
アートの世界の様相を刷新している。なかでも、コンピュータの影響は現在において計り知れないものとなっている。周知の通り、コンピュータはあらゆる事象を0と1の数字に変換し、膨大な数字の配列、再配列を繰り返すことで何らかの情報を提示する。ドイツのアーティスト兼キュレーター、そして理論家でもあるピーター・ヴァイベルやアメリカで活躍するメディア理論家レフ・マノヴィッチなどが、「ポスト・メディア（あるいはメディウム）」という術語で示すように、コンピュータは、既存のメディウム（例えば文字、印刷、写真、映画、音楽プレイヤー、ビデオなど）をシミュレートすることで、各メディウムの固有性を無効化し、それらを混合した状態にする¹⁾。よって、コンピュータ上で組成されるイメージは、もはや単一のメディウムに依拠した性質をもつものではない。それは、様々なメディウムの性質がハイブリッドな状態で含み込まれ、これまでとは異なる性質をもつイメージなのである。

こうした性質の異なるイメージがアートの世界で氾濫している。先のヴァイベルはそうしたイメージとテクノロジー、そしてメディアからなる1990年代から2000年代のアート実践、具体的にはメディア・アートの実践をメディアの考古学的な解釈で思考する²⁾。またマノヴィッチはコンピュータによる情報処理に集中し、そうした処理を可能にするソフトウェアの論理やアーキテクチャの観点から2000年代以降のアートや表現の営みを思考しようとしている³⁾。

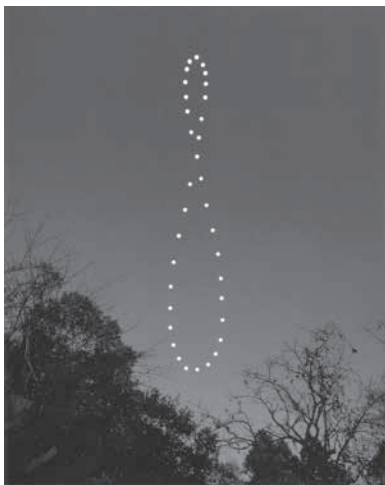
だが、2010年代に入り、さらに異なった性質をもつ（あるいは上記のアート実践を先鋭化したかたちの）アートが世界中で出現しているようにみえる。そうしたアートにたいして私たちはどのように思考すればよいのであろうか。ヴァイベルのように、考古学的なまなざしで検討すればよいのであろうか。ただしヴァイベルの試みは、その先立つ時代、つまりは1980年代を支配した社会性なき、歴史性なきシミュラクルやハイパーリアルの世界への反動とし

て出現したようにもみえる。しかし、現在はヴァイベルのような立ち位置に私たちはいない。あるいは、マノヴィッチのように、徹底してソフトウェアの論理やアーキテクチャに注目すればよいのであろうか。確かに、コンピュータがアートの制作の中で不可欠な存在になっている現在、彼の観点は非常に有効であるかのように思える。しかし、アートという活動はたんに論理やアーキテクチャにのっとってイメージを制作するだけのものではない。

現在アートは、例えばドミニク・アンゲル《グランド・オダリスク》(1814)の作品経験のように、類まれな才能をもつ作家が作品を制作し、鑑賞者はその作品と対面することでその美的な側面を味わいながら、そこで見出される優れた技法に驚愕するようなものではなくなっている。今日のアートは、作家が洗練されたイメージを用いて問題を提起し、反省を促し、対話や議論を巻き起こす、つまりは人びとのあいだでコミュニケーションを生起し促進するひとつの装置だといえる。例えば、三上晴子《欲望のコード》(2010)では、作品会場の壁面に埋め込まれた90個もの可動のストラクチャーと、天井に吊るされ自由に動く6基のアームが、センサーとカメラを用いて、会場にやってくる観客を捕捉し、追跡し、撮影する。そして撮影された映像は会場に据えられた昆虫がもつ複眼のようなスクリーンに投影されるのである【図①】。いうまでもなく、この作品で問われているものは美的なものではない。社会に偏在する監視カメラのようなこの作品は、現在の情報化社会や監視社会の中でデータとして生成される身体とその中で立ち上がる欲望を私たちに提示し、反省させ、議論させるのである。別の例もみてみよう。野村仁《正午のアナレンマ'91》(1991)では、正午の太陽が10日から14日おきに1年間、同一の場所で撮影され、その像が1枚の写真に収められている【図②】。結果、私たちはその写真の中に太陽が1年間に描き出す軌跡を目撃することになる。この作品は、私たちを包み込んでいるが日常では見ることのでき



【図①】三上晴子《欲望のコード》(2010)⁴⁾



【図②】野村仁《正午のアナレンマ '91》(1991)⁵⁾

ない宇宙の法則をさわめてシャープなかたちで明らかにする。ここで問われ反省を促すものは、宇宙の法則性であり、宇宙のひとつの地域にすぎない地球であり、こうした宇宙の法則に条件づけられている私たち自身である。

このように、アートの営みに着目することは、確かに第一にイメージについて考察することである。ただ、その先にあるのはコミュニケーションについての考察である。つまり、イメージの実践としての作品は、社会や文化、歴史、またテクノロジーや政治、経済、思想などにたいしてどのような問いを投げかけ、反省を促し、議論を引き起こすのか、ということである。よって、アートの営みについて検討することは、私たち自身や世界について深く思考することに他ならない。以上のことから、先のマノヴィッチの方法を鑑みると、それは、ある意味で論理やアーキテクチャに依存したイメージ中心主義のようであり、モダンから遠く離れた現在に突如として現れた、極めてモダンな方法を採用しているようにもみえるのである。

ゆえに小論は、ヴァイベルやマノヴィッチの方法のような、従来の主流となっていたものとは異なる同時代的な観点をを用い、現在のアートを思考する。その同時代的な観点とは「ポスト・インターネット・アート」であり、「新たな美学」である。これらの観点を採用し、現在のアートを思考することで、それがどこからやってきて、何を意味し、どのようなコミュニケーションを形成するのか、これらのことを本論では明らかにしていきたい。ただし、現在のアートといってもその規模は非常に大きなものであるので、日本のしかも Nukeme と前田剛志という 2 人のアーティストに焦点を合わせていくことにする。というのも、両者の実践は、今日的なアートの営みを鮮やかなかたちで提示しているからである。

以上より本論は、つづくふたつの節においてポスト・インターネット・アートと新たな美学を検討し、それらの観点の中心的主張を明らかにする。またそこで得られた視座でもって、

4節と5節では、先の2人のアーティストの実践を検討し、そこから現在のアートについて思考していくことにする。

2. ポスト・インターネット・アート

アートの世界において「ポスト・インターネット」という言葉を初めて使用したのは、アーティストであり、批評家、キュレーターでもあるマリサ・オルソンとされている⁶⁾。インターネットへの常時接続がスマートフォン上で自明なものとなったように、インターネットが日常化し人びとに強い影響をあたえる時代において、もはやオンラインとオフラインの区別が、別の言葉でいえばインターネット世界と物理世界の区分が意識や活動の上で無効化していることを彼女はこの術語で指示しようとした。例えば、私たちがバりに旅行するとき、インターネット上で予約した飛行機に乗り、ホテルにチェックインし、エッフェル塔などを訪れる。このとき、私たちにとってインターネット世界と物理世界は地続きの関係であり、一方が仮想のもので他方が現実のものではなく、ふたつの世界はともにリアルなものとして存在している。さもなければ、私たちは常に不安な状態のなかで旅行する羽目になってしまうであろう。こうしたインターネット世界と物理世界の区分をめぐるオルソンの考え方は、アートにおいても同様に表明される。従来、インターネット上のアート、つまりネットアートでは、物理世界よりもインターネット世界を重視する傾向があった。それにたいしてオルソンは「ポスト・インターネット—インターネット以後のアート」と題されたテキストのなかで、「ポスト・インターネット・アート」をネットアートだけでなく、インターネットと関係するアート全てを含み込んだものとして規定する⁷⁾。周知のとおり、現在の表現の場では、インターネットは不可欠なものである。とすればポスト・インターネット・アートは、インターネット世界と物理世界をフラットな等価なものとみなすことで、インターネットが一般化した後のアート全般を思考

し、再規定する批判的な用語となるであろう。

以上のようなポスト・インターネット・アートへの関心は、オルソンが活動する北米に特有の現象ではない。2010年代に入って、この用語にかかわる様々なアートの営みや表現活動が日本のなかでも出現している。例えば、2011年にICCで組織された、制作者やキュレーター、批評家からなる「インターネット・リアリティ研究会」および会の研究成果として翌年ICCで開催された展覧会『[インターネットアートこれから]——ポスト・インターネットのリアリティ』。また、カルチャー誌『MESSAGE』9号での「インターネットカルチャー」特集(2014年)や美術雑誌『美術手帖』2015年06月号で組まれた「ポスト・インターネット」特集(2015年)。さらに、ここ数年、野心的なキュレーションを展開している上妻世海が中心となった展覧会『世界制作のプロトタイプ』(2015年、於 HIGURE 17-15 cas)や日本を代表するキュレーターのひとりである長谷川祐子が主導した展覧会『ポスト・インターネット・アート—新しいマテリアリティ、メディアリティ』(2015年、於京都造形大学)など。確かに探求の方向は各実践で少しずつ異なっているが、インターネット世界と物理世界を自由に横断し、両者のあいだにあるリアリティへ問いを投げかけること、このことについては共通している。以上のように、「ポスト・インターネット」を鍵概念としたひとつの潮流が、日本のアートの領域でもあきらかに生み出されつつあるのだ。

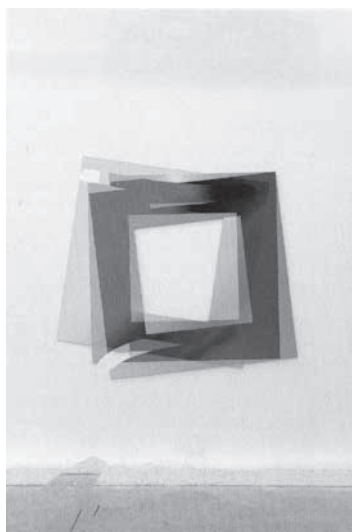
では、ポスト・インターネット・アートでは何が探求されているのか。ポスト・インターネットのアートを理論と制作双方から思考するアーティ・ヴィアカントの試みを例にあげながらそのことについて検討していこう。ヴィアカントは、ポスト・インターネット・アートにかんするオルソンの見解を取り入れつつ、さらにそこから発展したかたちで自らの理論構築と作品制作を行っている⁸⁾。彼は、ポスト・インターネットのアート作品を次のように捉えてい

る。

「ポスト・インターネットの状況のなかで次のことが想定される。つまり、アート作品は、ギャラリーや美術館で出会うであろうモノ〔object〕、またインターネットや出版刊行物を通して拡散されるそのオブジェクトのイメージやその他の再現＝表象、さらにそのモノあるいはそのモノの再現＝表象についての海賊版的なイメージ、さらにはこれらのモノやイメージ、再現＝表象のどれでもよいがいずれかに、誰でもいいが他の作者が編集を加え、違うコンテキストに置きなおした結果生まれてくるヴァリエーション、以上すべての中に等しく存在するものとして想定されるのだ」⁹⁾

ヴィアカントによれば、ポスト・インターネット・アートは、特定の素材や支持体（メディウム）、さらには主体（作家）とこれまで強い結びつきをもっていたアート作品をこれらから解放し、作品の様々なヴァリエーションが等しい価値をもって、自由なかたちで存在するようにさせるのである。実際、彼は2011年から展開

する《イメージ・オブジェクト》のシリーズのなかで、制作されたモノ〔object〕としての作品をギャラリーで展示し、さらにこの作品を画像化し大幅に手を加え、インターネット上にアップロードする【図③】。ヴィアカントの試みについて言及したインターフェースやメディア・アート研究者である水野勝仁によれば、インターネット上のこの画像作品は「デジタルがつくりだす無限に近い複製可能性と可変性を利用して、ギャラリーに展示したリアル作品を、物理空間とは異なる速度でネット上に拡散される「イメージ・オブジェクト」へと変換することを意味する」のである¹¹⁾。もはやその画像は、ギャラリーで展示されたモノの複製物でも展示の記録でもなく、モノとしての作品と等価値な、それ自体がひとつの作品（イメージ・オブジェクト）となるのである¹²⁾。と同時に、ギャラリーでのモノとしての作品の記録もまた、インターネットを経由することでイメージ・オブジェクトとして機能するのである¹³⁾。さらには、これらのイメージ・オブジェクトが作家以外の他の誰かにコピーされ、改変されて、インターネット上に拡散されてもよいのである。そしてインターネット上で改変され拡散されたイメージもまた、《イメージ・オブジェクト》シリーズのひとつの作品となるのだ。もちろん、このような試みは、ヴィアカントに限定されるわけではない。ヴィアカントは、例えばジョン・ラフマン《Google ストリートビューの9つの目》などをあげ、コンセプトを共有する実



【図③】アーティ・ヴィアカント
《イメージ・オブジェクト》(2011)¹⁰⁾



【図④】ジョン・ラフマン
《Google ストリートビューの9つの目》¹⁵⁾

踐者と作品のリストを論考のなかで連ねるのである【図④】¹⁴⁾。

以上のように、ポスト・インターネット・アートは、物理世界のモノとインターネット世界のイメージ、さらにはイメージのコピーやその改訂物を等価に作品とみなし、それらが流通・循環することで、従来型のアートのあり方、つまりはメディウムと作家、オリジナルに束縛されたアートを解放する。このことは、こんにち存在する流動性と横断性、さらには循環性をもった複数の世界にモノやイメージを投機し、それらの改変と多に膨れ上がるヴァリエーションを可視化することで、複数の世界がそれぞれにもつリアルさを明確化することに他ならない。しかし、そこで肝となるモノやイメージはどのような質をもつのか。その問いへの回答を、ポスト・インターネットのアートにかかわる論者たちは、私たちに教えてくれない。よって別の議論が必要となってくる。そこで私たちが注目するものは、「新たな美学」というイギリスに端を発するアートやデザインなどにかかわる2010年代以降の新たな動向である。

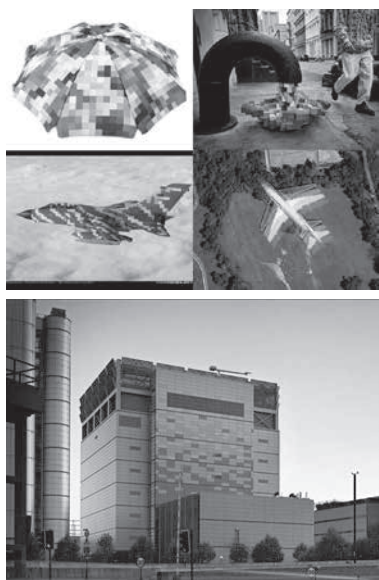
3. 新たな美学

「新たな美学」は、アメリカのテキサス州オースティンで開かれる音楽や映像、さらには新しいテクノロジーやアイデアをめぐる大規模イベント『サウス・バイ・サウスウエスト(SXSW)』のパネルのひとつ「新たな美学—デジタル・デバイスのように見る—with」で公にされた。2012年3月12日に開催されたこのパネルの登壇者は、『リゾーム』誌の編集者ジョアンヌ・マクネイルとデザイナーであるベン・テレット、アーティストおよび開発者のアロン・ストロープ・コープ、そしてラッセル・デイヴィスである¹⁶⁾。4人は、新たな美学の歴史的側面や広告をめぐる視覚文化のなかの新たな美学、またテクノロジーと新たな美学、さらには新たな美学と書記法など、アートやデザインに多面的にかかわるこの新しい動向について報告し、人びとの議論を促した¹⁷⁾。そして、このパネル

での議論を受けつつ、サイバーパンクのSF作家ブルース・スターリングは新たな美学についてさらに議論を重ねている。彼によれば新たな美学は「現在のネットワーク文化生まれの産物である。それは…〔中略〕…ボーンデジタルであり、インターネット上のものであった。新たな美学は「理論オブジェクト」であり、「共有可能な概念」である¹⁸⁾」。さらにパネルの開催以前から、新たな美学について考察を深めていた著述家でありアーティストでもあるジェームズ・ブライドルは、より明確なかたちで以下のように語る。

「私は世界のなかで生じているこのこと〔新たな美学〕に注意をむけることから始めた。新たな美学は、家具店で販売されているピクセル化されたクッションである。これは奇妙なものである。これは、現実の世界のなかで以前には存在しなかった見かけ、スタイル、パターンである。それはデジタルからやってきた何ものかなのである。現実の世界はこのような見かけの性質を持っていないし、また少なくともこれまで持っていなかった。しかし、それを探し始めると、我々は至る所でそれを見始めているのである。それは非常に蔓延している。それはスタイルのように、モノのように見えるし、私たちはどこからそうしたスタイルがやってきたのか、何を意味しているのか、そうしたことについて可能な限り検討しなければならない。以前ではそうしたものはギンガムあるいはレースのパターンであっただろう。そしてこの種のものが突然にピクセル化したのである。それはどこからやってくるのか。それは一体全体何なのか」¹⁹⁾

ブライドルは、デジタルの世界で、またインターネットの世界で生じたデザインやパターンが、物理世界のなかに次々と浸透していく現状を語っている。別の論考のなかで、彼が例に出すように、傘に、道端のオブジェに、戦闘機に、



【図⑤】新たな美学：日常に侵食したピクセル²⁰⁾

ビルに、ピクセルが蔓延しているのである【図⑤】。それは以前の物理世界にはなかったデザインであり、パターンである。ブライドルによれば、そうしたデザインやパターンこそが新たな美学であり、またスターリングの見解も重ねていえば、そうしたデザインやパターンについて思考することもまた新たな美学という用語が指示することなのである。さらにいえば、ブライドルもスターリングも記すことはしないが、先のポスト・インターネットの思考がもはや彼らの議論では前提条件として存在している。デジタル世界あるいはインターネット世界と物理世界が横断的で、等しく価値のあるリアルさをもつこと、そうしたなかでデザインやパターンをどのように思考するのか、彼らはそのことを問題にしているのである。よって、新たな美学の問いは、ポスト・インターネットのアートにおけるモノやイメージの質をめぐる問いとパラレルなものとなるのだ。

では、どのような思考が可能なのであろうか。言い換えるのであれば、日常に侵食したポーンデジタルなデザインやパターンはどこからやってきて、何を意味するのか。イギリスで研究活動を行うメディアとコミュニケーションの理論

家デヴィッド・ベリーは、上記の問いへの応答を鮮やかに提示する。ベリーによれば、新たな美学とは「デジタル・テクノロジーがもつ高い可視性と結び付けられた「断絶」のアートのひとつの形式である」²¹⁾。つまり彼は、スターリングやブライドルの議論をさらに押し進め、物理世界がもつ連続性の形式ではなく、デジタルの世界あるいはインターネットの世界がもつ離散性の形式が、離散的であるがゆえに非常に明確なすがたで、言い換えるのであればその背後で働く二進数の処理が推測できるかたちでアートやデザイン、さらには日常生活に立ち現れることを新たな美学とみなしている。よってベリーに従えば、デザインやパターンは、二進数の処理から由来するものであり、ベリーの言葉を用いるのであればコンピューテーション＝計算の再現＝表象となる²²⁾。こうした再現＝表象は何を私たちに提示するのか。何を意味するのか。ベリーは次のように語る。

「新たな美学はコンピテーションなパターンの表面化として理解されうる。そしてそうするなかで、新たな美学はコンピューテーションが保持する見ることのできない、ほとんど理解されえない論理を明確に示し表現するのである」²³⁾

ベリーに従うのであれば、デザインやパターンは、物理世界にはない性質を明示するために、コンピューテーションの再現＝表象であると同時に、コンピューテーションがもつ論理の諸モードも提示し、意味する²⁴⁾。それはコンピューテーションの思考、あるいはコンピューテーションというテクノロジーの思考といってもよいものである。またそれは、ポスト・インターネットのアートのイメージやモノの質でもあるのだ。つまり、ポスト・インターネット・アートも新たな美学も、問うべきはイメージやデザイン、パターン、さらにモノのコンピューテーションな質であり、その思考であり、さらにはテクノロジーの思考となるのである。では、そうしたこ

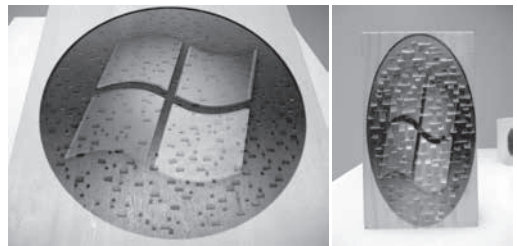
とは実際の日本のアート制作でどのようなかたちで立ち上がっているのか。またそうしたものが立ち上がったとき、何が起こる可能性があるのか。最後に、2010年代以降の日本におけるアートの営みに、とくに Nukeme と前田剛志という2人の日本人アーティストによる実践の考察を通じて、そのことを明らかにしていこう。

4. Nukeme と前田剛志の実践

Nukeme は、日本で活躍するファッションデザイナーであり、ミュージシャンであり、アートの実践者である。彼は現在、先に述べたポスト・インターネットのアートの代表的な人物のひとりとしてみなされている。同志社女子大学 msc ギャラリーで開催された展覧会《Old School》の展示作品《Old School》シリーズ(2015)はこうしたポスト・インターネットのアートの営みを前景化する作品であろう【図⑥】。この作品は、立体物にイメージを定着することができる UV プリンタを使用して、インターネット上に流通する Windows のロゴ画像を木片に印刷したものである。インターネットにあ



【図⑥】 Nukeme 《Old School》シリーズ (2015)
展示風景 ²⁵⁾



【図⑦】 Nukeme 《Old School》シリーズ (2015)
歪み ²⁶⁾

るイメージが物理世界に地続きなかたちで立ち上がるポスト・インターネットの身振りがここに現れている。ただし、イメージにかんじていえば、木の厚みや幅におうじて、Windows のロゴが歪み、様々なヴァリエーションが生まれていることに注目する必要がある【図⑦】。周知のとおり、インターネットやデジタルの環境でのイメージは、データや光でしかなく、何か物質的に存在しているものではない。いわば、私たちにとってそうしたイメージは頭のなかで概念的なものとして存在する。しかし、Nukeme によれば、概念的なものでしかないイメージにたいして、私たちは何か質感や深みのようなものを感じている ²⁷⁾。しかし、インターネット上のイメージを木片の上に印刷するとき、物理世界にアウトプットするとき、そうした質感や深みは安っぽい平面のものとなる。そのとき、私たちのなかでインターネットの世界と物理世界のあいだに不均衡やズレ、歪みが生じるのだ。木片に印刷された Windows のロゴ画像の歪みは、私たちのなかで生じる歪みをストレートなかたちで表現するのである。ではそうした歪みのなかで、何が前景化するのか。ここで注目すべきは、Nukeme が印刷されたイメージの面を彫刻刀で削っていることである。この行為によって表面に凹凸が生じ、そこに光が当たることで物質としての木片が強調される。つまりは、オンラインとオフラインを連続的なかたちで意識し、活動する現在の状況にたいし、Nukeme はその連続性を作品に組み込みながら、それを歪ませ、物質性あるいはマテリアルな側面を強調することで、ポストインターネッ



【図⑧】 Nukeme 《グリッチ刺繍》(2012)²⁸⁾

トの状況そのものにたいし反省を促すのである²⁹⁾。

別のNukemeの作品であり、彼の代表作でもある《グリッチ刺繍》(2012)もみていこう。この作品は、人為的にエラーやバグを起こしたデータをコンピュータ刺繍マシンに送りこみ、刺繍を実行するものとして要約される【図⑧】。作品名に用いられている「グリッチ」とは、データに意図的なかたちでエラーやバグを起こすことを指す。通常コンピュータ刺繍マシンでは、刺繍用のソフトウェアがあり、そこで任意のかたちを作り、そのかたちをデータ化しマシンに送りこむ。マシンはデータにおうじて糸を紡ぎ、ソフトウェアで描かれたかたちが刺繍となって出現するのである。たいして《グリッチ刺繍》では、ソフトウェアで作成されたかたちのデータをテキストエディタで開き、その文字列を書き換えていくのである。それはグリッチを生み出すことに他ならない。そしてグリッチのデータを送信されたマシンは、データのエラーやバグが見えるかたちで刺繍を完成させるのである³⁰⁾。この作品はインターネットをかいしたものではないが、ポスト・インターネット・アートの思考が、さらには新たな美学の思考が働いているであろう。コンピュータのデータ世界と刺繍の物理世界が連続的なかたちで展開すると同時に、そこに歪みが生じるのである。そしてその歪みのなかで前景化するものは、《Old School》シリーズと同様にやはり糸や刺繍といったマテリアルな側面であると同時に、それ

を足らしめるコンピューテーションの論理なのである。つまり、Nukemeはこの作品でもまたポスト・インターネットさらには新たな美学そのものにたいし私たちに反省を促していくのである。

次にもうひとりの作家前田剛志の作品をみていこう。前田は京都市立芸術大学の修士課程を修了後、メディア・アートという枠組みで映像とパフォーマンスを中心に活動を行ってきた。また個人の活動だけでなく、森公一や砥綿正之、真下武久とSZというユニットを組み、ここでも映像制作を担当し、科学とアートの共振という観点から作品制作を行ってきた。しかし、これから焦点を合わせるのは、彼の映像制作やパフォーマンスの活動ではない。

2000年代終わり頃から前田は、自らの作品制作の方向を大きく変更することになる。彼は、映像制作やパフォーマンスのさいに行われる自らの美的な判断について、いうならば自らのアートの営みの条件を問い始めることになるのだ。その中で制作された作品が《しちじゅうにこう七十二候しのびこと》(2012)であり、その発展版としての《しちじゅうにこう七十二候 72の形象と肌理》(2013)である【図⑨】。この作品は、作曲家平野一郎によって提案されたにじゅうしせっき二十四節気や七十二候を主題にした音



【図⑨】 前田剛志 《しのびこと 七十二候 72の形象と肌理》(2013)³¹⁾

楽と美術の共作にかんする構想から生まれたものである（ただし音楽はまだ完成していない）。主題のひとつとなる二十四節気とは、太陽の進行にもとづいた気候の推移と循環を示す基準点のことである。それは1年を24個に等分し、約15日ごとの季節の変化と循環を短い言葉で表している。古代中国では、月の満ち欠けをもとにして月日を定めた暦である太陰暦が使用されていたのであるが、暦と春夏秋冬の周期にズレが生じてしまい、人びとを悩ませていた。そこで考案されたのが二十四節気である。太陰暦に太陽の二十四の基準点を導入することで、暦と季節のズレを解消したのである（太陰太陽暦）。二十四節気は殷代より使用が開始され、やがて日本にも導入されることになる。そして七十二候は、二十四節気をさらに細かく三等分し、1年を5日ごとに区分した72の基準点を指す。二十四節気と同様に七十二候もまた日本に伝えられ、奈良時代や平安時代の最初の暦である具注暦に記載された後、日本に適応するように様々な改編がなされ江戸時代まで使用された。しかし、日本では1872年（明治時代）に太陰暦を廃止し、西洋の太陽暦であるグレゴリオ暦を採用することで、七十二候は忘れ去られることになる。

前田は、《詠 七十二候 72の形象と肌理》のなかで、この忘れさられた七十二候を現代に蘇らせようとするのである。そのさいに彼が注意をむけるのは、たとえば「桃始笑」や「腐草為螢」、くされたるくさばたるとなる「蒙霧升降」ももはじめてわらうなどといった、二十四節気と同様に、七十二候のそれぞれにつけられた短い言葉である。これらの言葉は5日ごとの時候の推移のなかで現れる動植物や大気の変容と、その変容の周期性を表している。前田によれば、それらの言葉は反復し周期性をもつ自然にたいする、風土のなかで育まれてきた人びとの深い観察力と豊かな感性の結晶としてみなすことができるのである³²⁾。そしてその失われてしまった結晶を前田はかたちにしていくのである。

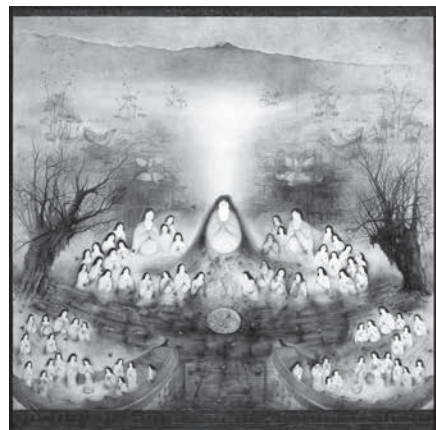
こうした前田の実践は、古きものの回帰や郷

愁といったものではない。そこで問われているのは時間である。現代に生きる私たちは単一の時間が存在すると思いがちである。しかしながら、実際には複数の時間が存在する。中国と日本の正月の違いはそれを明確に示すであろう。そして各時間に合わせたそれぞれ独自の風土があり、その個別の風土に合わせたかたちでのみ私たちは生命と生活を維持することができるのである。実際、二十四節気も七十二候も、当時の農耕におうじた区分であり、それにおうじた言葉であった。いうなれば、前田はここで時間にたいする私たちの考え方に反省を促すとともに、人間の存在の条件を問うている。そのことは自らのアートの営みの条件を問い始めた前田ならではの表現としてみなすこともできるであろう。

しかし前田の試みは、どのようにポスト・インターネット・アートや新たな美学と結びついていくのか。最後に、Nukemeと前田のアート実践における共通する態度を考察するなかでそれを明らかにしていこう。

5. Nukemeと前田の実践における共通性

Nukemeと前田、2人の作品制作には共通するものがないようにもみえる。そもそも前田の作品は、コンピュータやデジタル・テクノロジーが前景化されるようなものではない。《詠 七十二候 72の形象と肌理》の後に発表さ



【図⑩】《はがくに 卍が国倣當麻曼荼羅》(2015)³³⁾

れた《^{はがくに}疵が国倣當麻曼荼羅》(2015)も同様に、前田は日本画的な手法を用いながら、コンピュータによって生み出されたイメージやそれを直接的に介した作品制作をあえて避けることで、自らのアートの実践と向き合っている【図⑩】。とすれば、前田の作品実践においてコンピューテーションは働いていないのか。否。新たな美学について語る先のベリーとは異なるコンピューテーションのあり方がそこにはあるのだ。

ベリーが、コンピューテーションという言葉を用いる時、コンピュータによる計算を意図していることは明らかである。例えば、彼はデジタル・ヒューマニティについて考察した別の論考のなかで次のように語る。

「モノ〔object〕を媒介するために、デジタルあるいは計算にかかわる装置が要請することは、装置が理解可能なデジタルコードへとこのモノを変換しないとけないということである。…〔中略〕…〔そうしたことの〕結果として、現実世界の諸々の状況が生じ、そこで計算とはイベントドリブンであり、特定のユーザの仕事を着手するために分離したプロセスへと分割するものとなるのだ」³⁴⁾

このように、ベリーはコンピュータによって世界を分離し、処理していくこと、言い換えれば「私たちの日常の現実性の連続的な流れをグリッド状の数字に変容していく」ことを計算とみなしている³⁵⁾。そしてこうしたコンピュータによる計算を介した現実や世界の理解の方法は新しい知やそれらを制御するための方法を産み出すと彼は主張する³⁶⁾。こうした現在のコンピュータにおけるコンピューテーションは、イギリスの数学者でありコンピュータ科学者であるアラン・チューリングによる計算の定義および数学的定式化、つまりはチューリングマシンにもとづいている³⁷⁾。だが、計算はチューリングマシンに限定されるものではない。それ以外の計算の数学的な定式化は様々なかたちで試

みられている。

美学者秋庭史典は、イマヌエル・カントらによる近代の美学における理論立てに異議申し立てをしつつ、新しい美学や新しい美を見出されるアート実践を『あたらしい美学をつくる』において探求する。そのなかで、ベリーと同様に、彼もまた計算を鍵概念として用いている。彼はドイツの哲学者ゴットフリート・ヴィルヘルム・ライプニッツの議論を参照しつつ計算を「内部状態の変化とその知覚」とみなす³⁸⁾。言い換えれば、彼のいう計算とは「或る状態にあるモノを、あるルール（置き換え規則）に従ってどんどん別の状態に置き換えていくこと」である³⁹⁾。そしてこのように計算を定義した上で、計算（機）科学者鈴木康博らの議論を拠り所にし、秋庭は構成的計算と神託的計算というふたつの種類に計算を区分する。構成的計算とは、先のチューリングマシンに代表される計算機あるいはコンピュータによる計算である。それは、ある事象の仕組みを明示的なアルゴリズムによって表現可能な計算、別様にいえば、仕組みが先立って分かっており、その仕組みを様々なアルゴリズムで置き換え表現する計算である⁴⁰⁾。他方で、神託的計算とは、反応拡散や撞球、粘菌、DNAなどを用いた計算であり、ある事象の仕組みが明確に分かっていないために、アルゴリズムを設定し、それをつうじて状態を遷移させ解明しようとする表現の計算である⁴¹⁾。これらふたつの計算はどちらか一方が正当であるといったものではなく、両者は計算のヴァリエーションとして共に存在しているのである（もちろんどちらかが優位に現れることはある）。そしてふたつの計算が絡み合うなかで表現される様々な事象に、秋庭は新たな美を見出そうとし、また新たな美を備える現代のアート実践を考察しようとするのだ⁴²⁾。

以上の秋庭の考察は、Nukemeと前田の共通性についての私たちの議論に有益である。両者は、コンピュータと筆や顔料、木や布と和紙、デジタルとアナログなど、その方法もメディアも素材も異なる。しかし、両者にはコンピュ

テーションという明らかに類似する態度がある。その態度を簡潔に言えば、彼らはメディアやソフトウェア、風土がそれぞれ独自に法則をもち、それを支える個別の仕組みがあることを、あるいはこういってもよいであろう、思考があることを、一方で秋庭のいうところの構成的計算によって表現し、他方で神託的計算によって表現するのである。

Nukeme は刺繍データを完全に壊すことをグリッチとしてみなしていない。確かに完全に壊してしまうと、ミシンが動かなくなったり、針が折れたりして、刺繍ができないという理由がある。ただし、それだけではない。Nukeme は、グリッチすることによって先立つソフトウェアやコンピュータ、メディアの論理法則や構造、いわば制御というそれらの思考をむき出しにしようとしている。例えば私たちは画像ファイルとして JPEG を多用するが、JPEG のデータをグリッチすると、JPEG 固有の仕方で歪みが生じると Nukeme は語る⁴³⁾。もしデータが壊れてしまうのであれば、その固有な歪みは生じることがないのである。Nukeme の試みは、先立つメディアやソフトウェアの法則とそれを支える仕組みや思考にたいして自覚的であり、それらを様々な構成的なコンピュテーションによっての表現し、明らかにするのである。

また前田は 72 個のかたちでもって季節のこまやかな推移を表現する。先ほど述べたように、そこで表現されるのは私たちを成立させる個別の時間であり、また大きな視野でいえば中国の時間を共有する東アジアの時間である。だがさらに深い見解が可能である。その時間を成立させているものは何なのか。それは月であり太陽である。もっといえば、月や太陽の周期運動であり、その運動を、さらにその変化やズレを見出させる天文学的な仕組みあるいは思考なのである。それらは明確に私たちに分かっているものではない。それは前田が 72 個のかたちを表現することによって初めて解明可能なものなのである。とすれば前田は、天文学という構造と

法則、そしてそれらを支える宇宙の思考を神託的なコンピュテーションによって表現しているのである。

こうした法則や仕組み、思考をかたちをもったすがたでむき出しにし、露わにすること、つまりはコンピュテーションで表現すること、それは Nukeme や前田にとどまらず日本の現在のアートに見出される共通の態度のひとつではないであろうか。そのような試みをつうじて、アートは何を起こそうとしているのか。もちろん、それをただひとつに限定することはできないであろう。しかし、少なくとも次のことは指摘可能である。それは、コンピュテーションの表現が埋め尽くされた社会のなかで生きる私たちを反省させ、そこから私たちの生（活／命）について対話するコミュニケーションの場を形成するというものである。私たちを取り巻き、肌に密着した状態にある高度なテクノロジーは、私たちの生（活／命）を変容しつつある。時として、そうした変容のなかで、私たちは行き（息）詰まる。そうしたものをアートは強烈なかたちで感じるようにさせ、反省、思考、対話させるのである。

しかし、そのとき生じてくる問いのひとつは、ではこうしたコンピュテーションに取り囲まれた私たちの身体はいかなるものなのか、というものであろう。その問いについては、新たな課題として改めて考察をしていきたい。

注

- 1) Cf. Peter Weibel, "The Post-Media Conditions," *Mute*, 19 March, 2012 (<http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>). 2016 年 2 月 29 日最終確認。および cf. Lev Manovich, "Post-Media Aesthetics," *manovich.net*, 2001 (<http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>). 2016 年 2 月 29 日最終確認。
- 2) Cf. Weibel, op. cit.
- 3) Cf. Manovich, op. cit.
- 4) 岩坂未佳編『Beyond the Display—21 世紀における、現象のアートとデザイン』、株式会社

- ビー・エヌ・エヌ新社、p. 88 および p. 89 より抜粋。
- 5) 野村仁『見る—野村仁：偶然と必然のフェノメナ』、赤々舎、2006年、44頁から抜粋。
 - 6) Cf. Marisa Olson, "PostInternet: Art After The Internet," *Foam*, Issue No.29, Winter 2011/ 2012, Foam Magazine, pp. 59-63. および cf. アーティ・ヴィアカント「ポスト・インターネットにおけるイメージ・オブジェクト」、中野勉訳、『美術手帖』、2015年6月号、Vol. 67、No. 1022、103頁。
 - 7) Olson, op. cit. またポスト・インターネット・アートにかんしては、水野勝仁の次の論考からも大きな示唆を得た。Cf. 水野勝仁「ポスト・インターネットというプラットフォーム上で自生をはじめた複雑な生態系」、『アイデア』、366号、第62巻第5号、誠文堂新光社、2014年、116頁～117頁。
 - 8) ヴィアカントのポスト・インターネットおよびポスト・インターネット・アートの規定は、オルソンの他にジーン・マクヒューのアート批評ブログにも影響を受けている。Cf. ヴィアカント、前掲書、103頁。
 - 9) 同上、105頁～106頁。なお小論文脈に合わせるように訳語などの修正を行った。強調はヴィアカントによるもの。〔 〕は訳者によるもの。
 - 10) ヴィアカント、前掲書、102頁より抜粋。なおこの図は、アルミ複合板にUVプリント、加工されたモノからのイメージ・オブジェクトである。Cf. 同上。
 - 11) 水野、前掲書、116頁。
 - 12) Cf. 同上。
 - 13) Cf. 同上。
 - 14) Cf. 同上、105頁。
 - 15) かないみき・高岡謙太郎「ポスト・インターネット時代のアーティストたち」、『美術手帖』、2015年6月号、Vol. 67、No. 1022、41頁から抜粋。
 - 16) Cf. David Berry, *Critical Theory and the Digital*, London: Bloomsbury, 2014, p. 152.
 - 17) Cf. James Bridle, "#sxaesthetic repot," *booktwo.org*, 15 March, 2012 (<http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/>). 2016年2月29日最終確認。
 - 18) Bruce Sterling, "Essay on The New Aesthetic," *Wired*, 2 April, 2012 (<http://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/>). 2016年2月29日最終確認。
 - 19) James Bridle, "Waving at the Machines," *Web Directions*, 2011 (<http://www.webdirections.org/resources/james-bridle-waving-at-the-machines/>). 2016年2月29日最終確認。〔 〕内は引用者によるもの。
 - 20) Bridle, op. cit., 2012より抜粋。
 - 21) Berry, op. cit., p. 164.
 - 22) Cf. *ibid.*
 - 23) *Ibid.*, p. 157.
 - 24) Cf. *ibid.*
 - 25) Nukeme氏の許可を得て筆者が同志社女子大学 msc ギャラリーで撮影したもの。
 - 26) 同上。
 - 27) Cf. スケメ・土屋綾子・神谷衣香「ファッションデザイナーとしての「スケメ」の仕事—「肩書きはまだない vol. 1」レポート 1/2」、『amu』、2015年9月30日 (http://www.a-m-u.jp/report/katagaki_1_1.html/). 2016年2月29日最終確認。
 - 28) スケメ、前掲書、2015年、139頁から抜粋。なお Nukeme は、ロゴ「Make:」の所有者であるオライリージャパンからの協力のもと、この作品を制作している。Cf. 『Japan Media Arts Festival Archive 文化庁メディア芸術祭歴代受賞作品』 (http://archive.j-mediaarts.jp/festival/2012/entertainment/works/16ej8_Glitch_Embroidery/). 2016年2月29日最終確認。
- こうした所有や権利の問題はポスト・インターネット・アートを考察する上で重要な事項となる。しかし、本論では議論の展開上そこには触れず、ここで指摘するにとどめておく。
- 29) Nukeme の《Old School》シリーズについての考察は水野勝仁の覚書から非常に大きな示唆を得た。Cf. 水野勝仁「スケメさんとのトークメモ」、『touch-touch-touch ways of world-implementing』、2015年12月11日 (<http://touch-touch-touch.blogspot.jp/2015/12/nukeme-talk-memo.html>). 2016年2月29日最終確認。
 - 30) 以上、《グリッジ刺繍》にかんしては、以下の文献を参照した。Cf. スケメ「ファッ更是実装できるのか？ニッティングマシーン・ハックと

グリッチニットプロジェクト」、水野大二郎、ファッションは更新できるのか？会議実行委員会編著『ファッションは更新できるのか？会議—人と服と社会のプロセス・イノベーションを夢想する』、フィルムアート社、2015年、139頁～140頁。

31) 前田氏から提供を受けたもの。

32) 前田氏との対話によるもの。

33) 前田氏から提供を受けたもの。

34) David M. Berry, "The Computational Turn: Thinking About The Digital Humanities," *Culture Machine*, Vol. 12, 2011, pp. 1-2. []内は引用者によるもの。

35) Cf. *ibid.*, p. 2.

36) Cf. *ibid.*

37) なおベリーのコンピューテーションについての見解は、フランスのメディア理論家ベルナール・ステイグレールのメディアについての考察を下敷きにしている。ステイグレールは、コンピュータと知の枠組み、そしてその歴史につい

て何よりも関心をもっているため、コンピュータの外にあるコンピューテーションの思考については議論を展開しない。そうしたことが、ベリーのコンピューテーション理解をコンピュータあるいはチューリングの理論に限定してしまっているのかもしれない。

38) Cf. 秋庭史典『あたらしい美学をつくる』、みすず書房、2011年、90頁。

39) 同上、90頁～91頁。

40) Cf. 同上、62頁～63頁および153頁、164頁。

41) Cf. 同上、63頁～65頁および153頁、164頁。

42) 例えば田中浩也と久原真人によるトラヴェリング・デザインユニット「tEnt」などの活動を秋庭は考察し、分析している。Cf., 同上、165頁～170頁。

43) Nukeme と水野勝仁による講演会『OS／テクスチャ／グリッチ』（2015年12月11日、於同志社女子大学）でのNukemeの発言。なお筆者はこの講演会で司会を務めている。